

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Ikatan Keluarga Silat Putra Putri Indonesia (IKSPI) Kera Sakti merupakan organisasi bela diri yang berasal dari Kota Madiun, Jawa Timur, dan didirikan oleh Raden Toton Kiemdarto. Organisasi pencak silat ini resmi berdiri pada tanggal 15 Januari 1980 dan menjadi bagian dari Ikatan Pencak Silat Indonesia (IPSI). Saat ini pencak silat memiliki 118 cabang di Indonesia, salah satunya yaitu Cabang Kabupaten Kupang.

Cabang Kabupaten Kupang saat ini memiliki 246 anggota. Penerimaan anggota baru dilakukan setiap tahunnya berjumlah 40-50 orang sedangkan untuk pendataan anggota lama dilakukan dengan mengumpulkan kartu anggota setiap 6 bulan sekali. Pendataan anggota baik lama maupun baru sampai saat ini masih bersifat manual dimana pada saat melakukan pendaftaran, penyimpanan data bahkan promosi organisasi pun masih dilakukan secara manual dengan spanduk-spanduk, serta pengelolaan keuangan dalam hal ini pembayaran pendaftaran anggota pun dilakukan secara manual dengan mencatat informasi pada buku, sehingga resiko hilang atau rusak sangat tinggi.

Dengan pesatnya perkembangan teknologi, banyak kegiatan ekonomi saat ini mengandalkan kemajuan teknologi informasi untuk memberikan kemudahan kepada masyarakat. Penggunaan teknologi mencakup pengolahan, pemrosesan, manipulasi, dan penyimpanan data, serta melibatkan berbagai aktivitas seperti jual beli online dan transfer melalui perangkat mobile.

Perkembangan teknologi juga memberikan dampak signifikan pada cara masyarakat melakukan pembayaran. Masyarakat kini dapat memenuhi kebutuhan transaksi elektronik dengan cepat, akurat, dan aman. Sejarah menunjukkan evolusi bentuk alat pembayaran dari logam, uang kertas konvensional, hingga saat ini yang melibatkan pembayaran secara elektronik menggunakan data.

Berdasarkan permasalahan diatas maka dibuat penelitian ini yang berjudul “Sistem Informasi Organisasi Pencak Silat IKSPI Kera Sakti Cabang Kabupaten Kupang Berbasis Website”. Sistem yang akan dibangun berbasis website yang dapat membantu mempromosikan organisasi, pendaftaran dan pendataan anggota serta sistem pembayaran yang dapat membantu sistem memiliki catatan pembayaran tanpa kehilangan data pembayaran, serta aktivitas kegiatan cabang akan dilakukan pada sistem yang akan dibuat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dirumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu kesulitan dalam mempromosikan organisasi, pendaftaran dan penerimaan anggota sampai pada pengelolaan data organisasi masih dilakukan secara manual sehingga dibuatkan rancang bangun sistem informasi organisasi pencak silat IKSPI Kera Sakti Cabang Kabupaten Kupang berbasis *website* yang dapat membantu organisasi lebih mudah dalam mengelola data agar lebih efisien.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Sistem yang dibuat hanya berisi promosi organisasi serta pengelolaan data cabang mengenai penerimaan anggota baru, pendataan anggota lama, pengelolaan manajemen pembayaran pendaftaran, serta aktivitas kegiatan cabang.
2. Pengelolaan data hanya berfokus pada organisasi IKSPI Kera Sakti Cabang Kabupaten Kupang.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu menghasilkan sistem informasi yang dapat membantu mempromosikan organisasi dan juga dapat mengelola data IKSPI Kera Sakti Cabang Kabupaten Kupang dengan efektif dan efisien.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini yaitu membantu pihak organisasi IKSPI Kera Sakti Cabang Kabupaten Kupang dalam mempromosikan serta mengelola data cabang mulai dari penerimaan anggota baru sampai kepada pengelolaan manajemen pembayaran pendaftaran dengan baik.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan pemahaman mengenai alur penyampaian Tugas Akhir ini, penulis menyusunnya secara sistematis sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Bagian ini mencakup informasi tentang latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, dan manfaat penelitian, metodologi penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II: LANDASAN TEORI

Dalam bagian ini, akan dibahas teori dasar terkait pembuatan aplikasi, melibatkan teori aplikasi pembelajaran, metode pengembangan yang digunakan, dan teori mengenai perangkat lunak yang diperlukan untuk menciptakan aplikasi ini.

BAB III: ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bagian ini mengulas analisis dan perancangan sistem, termasuk peran pengguna dan perangkat pendukung yang diperlukan.

BAB IV: IMPLEMENTASI SISTEM

Dalam bagian ini, akan dijelaskan prosedur implementasi sistem, di mana hasil perancangan akan diubah menjadi program yang dapat dijalankan oleh komputer.

BAB V: PENGUJIAN DAN ANALISIS HASIL

Bagian ini melibatkan Pengujian sistem yang telah disusun akan dilaksanakan, dan hasil pengujian akan dianalisis guna mengevaluasi kinerja sistem tersebut.

BAB VI: PENUTUP

Bagian ini berisi rangkuman dan rekomendasi terkait dengan topik permasalahan yang dibahas dalam tugas akhir ini.